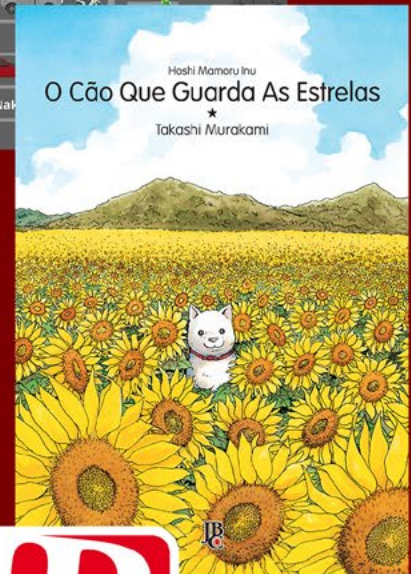
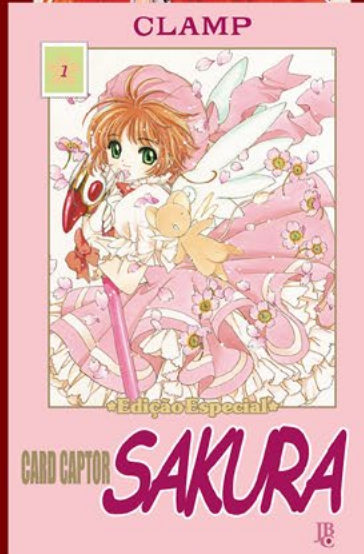
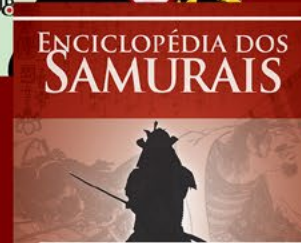
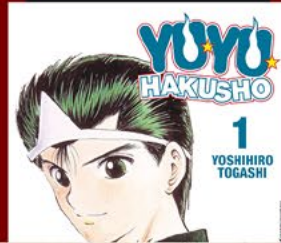
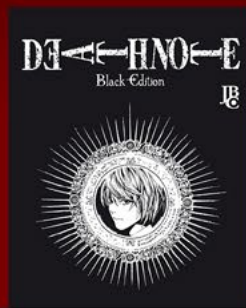
DIGITAL E GRATUITA • PARA LER NO TABLET, SMARTPHONE E PC

REVISTA JOGO VÉIO

JOGOVEIO.COM.BR

Nº03

E MAIS: ENTREVISTA COM BARRY LEITCH (TOP GEAR) • ESPECIAL 32X (VGDB)

SUMÁRIO

NESSA EDIÇÃO:

EDITORIAL

A EQUIPE DO JOGO VÉIO:

Editor-chefe:
Eidy Tasaka

Editores Assistentes:
Fabio Zonatto
Lucas Rodrigues

Redação:
Eduardo Paiva
Daniel Nunes
Mario Camara
Nando Bastos
Renato Carneiro
Sora Renard
Vinicius Eleno

Participação Especial:
Edson Godoy
Micael Xbr

É melhor de três!

Estamos nós aqui outra vez, descarregando aquele caminhão de mofo e nostalgia, bem na sua cara!

Essa edição da **Revista Jogo Véio** está especial, a começar pela identidade visual renovada. Repararam na capa? Bem diferente, né? Também demos uma boa modernizada no nosso site, e estamos com mais algumas surpresas engatilhadas para lançar ainda em 2017.

Nossa matéria de capa, como vocês já viram, é sobre **Castlevania - Symphony of the Night**, mais um clássico que completou vinte aninhos em 2017. Com gráficos tão complexos, mesclando a perfeição dos sprites com alguns elementos tridimensionais... Com certeza, um dos jogos mais bonitos de todos os tempos!

Outra bomba dessa edição foi a nossa entrevista com ninguém menos que **Barry Leitch**, o homem por trás da consagrada trilha sonora de Top Gear!

É muito bacana ter acesso aos personagens dos bastidores dos nossos jogos favoritos. Conhecer um pouco do seu processo criativo, ver como a obra foi construída... Dá uma visão totalmente diferente dos jogos. E nós gostamos ainda mais deles agora!

Por último, mas não menos importante, tem também um super texto sobre o 32X, escrito pelo Edson Godoy, do **VGDB**; e um super especial com os melhores RPGs de PS1.

Aos pouquinhos nós estamos acertando a mão! A Revista Jogo Véio definitivamente "chegou para ficar".

Com amor vampiresco, O Véio

PIXEL NINJA

O NINJA MAIS ZUERO DOS RETRÔGAMES

Pixel Ninja - 003 double dragon 2

facebook.com/nbastos6

LEIA TAMBÉM

VOCÊ JÁ LEU NOSSAS EDIÇÕES ANTERIORES?

EDIÇÃO 01 - DEZ/2016

O ANO DE 1996 NOS GAMES

EDIÇÃO 02 - MAR/2017

THE KING OF FIGHTERS '97

EDIÇÃO ESPECIAL 01 - MAI/2017

ESPECIAL: JOGOS DE CPS-1

100% gratuita e digital, a Revista Jogo Véio pode ser lida no seu Smartphone, Tablet ou PC. Clicando nas imagens acima você tem acesso às edições anteriores, além de poder conferir o nosso site. Divulgue para os seus amigos nas redes sociais, e-mail, sinal de fumaça... Vamos propagar o resgate aos velhos tempos e colaborar com o crescimento do maior Asilo Retrogamer do Brasil.

REDES SOCIAIS

ACOMPANHE O JOGO VÉIO

Fanpage Asilo Retrogamer Twitter YouTube

CORREIO VÉIO

CHEGOU NA REDAÇÃO

Enviem suas cartinhas para o e-mail **contato@jogoveio.com.br** que a gente responde com prazer!

ELOGIO TÍMIDO

Não sou muito de falar, mas gostaria de dizer que me identifiquei muito com essa maravilhosa revista, já que sou um Retrogamer assumido. Valeu e continuem melhorando!

Josenildo Ribeiro

Aloha, Véio Josenildo!

Muito obrigado pelas palavras de incentivo! É sempre uma honra responder as cartinhas dos leitores, e principalmente aquelas que nos elogiam! As que xingam, eu rasgo e taco fogo, assim como as queixas dos meus escravos!

Brincadeiras à parte, escreva sempre que quiser e nós publicaremos com muito prazer!

VALEM MAIS DO QUE OURO

Fala veiarada!
Gostaria de compartilhar meu canto Retrogamer com vocês!
Grande abraço e parabéns pela revista!

Bruno Araújo,

Instagram: @retrogamer.cb

Véio Bruno,

Você pediu e aí estão as fotos da sua coleção, na página ao lado! Eu confesso que fiquei bastante empolgado e só estou esperando um convite pra jogatina!

PS: Quem é aquela doce senhora jogando Atari, hein? Conta pra gente!

TELA MALUCA

Ninguém acertou o Tela Maluca da Edição 2! Era **Yu Yu Hakusho Final**, veiarada! Molezinha!
Agora deixamos um bem fácil, pra vocês irem aquecendo os motores!

Mandem suas respostas para o e-mail contato@jogoveio.com.br!

LANÇAMENTOS

MARÇO, ABRIL E MAIO DE 1997

TEKKEN 3

Namco - Março de 1997

Terceiro título da franquia, Tekken 3 foi o responsável pelo boom de popularidade da franquia, nos consoles de mesa e nos arcades.
Personagens como Jin, Hwoarang, Paul, King e Eddie Gordo passaram a integrar o seleto rol dos ídolos dos jogos de luta.
Fácil de aprender, mas difícil de masterizar, Tekken 3 é um clássico que vale até hoje a jogatina.

VANDAL HEARTS

Squaresoft - Março de 1997

Foi com Vandal Hearts que o mercado americano aprendeu a apreciar os RPG Táticos, para mais tarde morrer de amores por Final Fantasy Tactics.
Bons gráficos aliados a um sistema de jogo engenhoso fazem de Vandal Hearts uma memória bastante rica da geração 32 Bits.
Falamos sobre o jogo no nosso site, então clique na imagem e leia o nosso review completo.

MEGA MAN 8

Capcom - Março de 1997

Amado e odiado na mesma proporção, Mega Man 8 trouxe muitas novidades, inclusive na parte visual.
A versão de Saturn tem dois chefes a mais – Cut Man e Wood Man – respectivamente oriundos de Mega Man e Mega Man 2.

NEED FOR SPEED II
Rare - Março de 1997

NFS2 foi o primeiro jogo da franquia a adotar o estilo Arcade, onde afundar o dedo no acelerador é muito mais importante que ter o controle do carro nas curvas.
O título contava com a presença de marcas importantes como McLaren, Ferrari, Ford, Jaguar e Lotus, enriquecendo a experiência e conferindo realismo às corridas.

MDK
Fox Interactive - Maio de 1997

Um jogão de tiro em terceira pessoa, da época em que os jogos poligonais ainda eram vistos com espanto.
A configuração mínima para rodar MDK no PC: Pentium 60MHz, com 16MB de RAM, 17MB livres no HD e Placa de vídeo SVGA. Essas configurações são inferiores até mesmo ao mais chinfrim dos Smartphones atuais.

Texto: **Fabio Zonatto**

Castlevania Symphony of the Night

Castlevania começou lá atrás, nos 8 bits do NES, com jogos que hoje são verdadeiros e inegáveis tesouros. Muitos saudosistas mais tradicionais costumam afirmar que "velhas franquias, quanto mais exploradas, só tendem a piorar o que começou muito bem", e em muitos casos tal afirmação infelizmente não é falsa... Mas a citada maldição não recaiu sobre esta franquia.

Com o passar dos anos, a série continuou a evoluir ao trazer cada vez mais elementos ao seu gameplay. O que se iniciou como um (não tão) simples jogo de ação/plataforma foi ganhando proporções ainda maiores a cada novo capítulo. Com um título que mistura as palavras "Castelo" e "Transilvânia", a trama apresentada inicialmente foi vista como algo equiparável a um simples pano de fundo para qualquer filme de terror antigo sobre vampiros – porém isto foi alterando-se com o tempo, já que a cada novo capítulo o universo apresentado ia expandindo-se mais e mais.

Uma década após o primeiro jogo, a Konami resolveu lançar uma versão de seu grandioso Castlevania para o primeiro PlayStation da Sony. Tal título tornaria-se um dos mais épicos e marcantes de toda a série – e hoje, na época em que completa nada menos que 20 anos de vida, nós o analisaremos a fundo: lado a lado com Alucard, revisitaremos o grandioso Symphony of the Night!

O que teria feito este jogo ganhar o posto de importância que merecidamente recebeu não somente na história da saga vampiresca, como também na dos videogames como um todo? Quais seriam as credenciais que fizeram de Castlevania: Symphony of the Night o sucesso no qual se transformou?

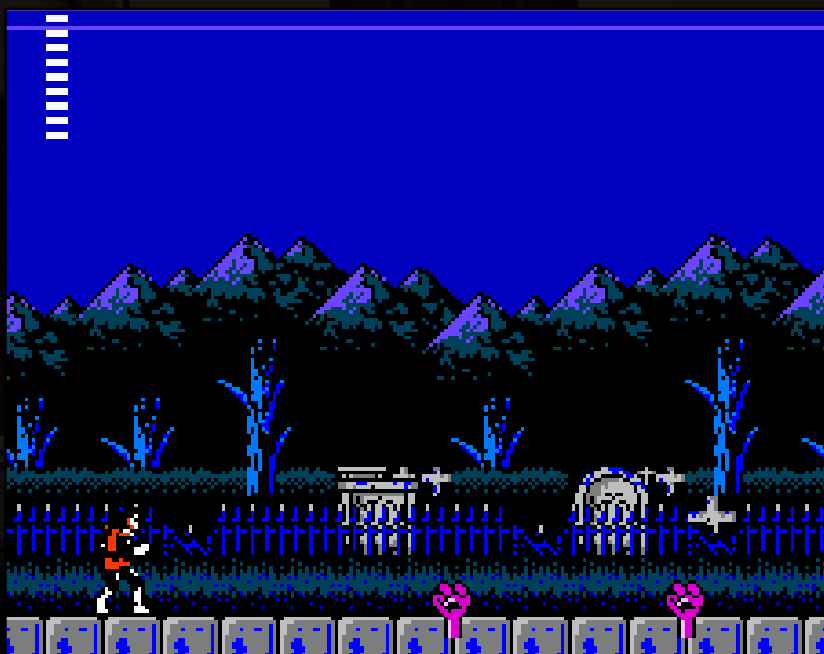
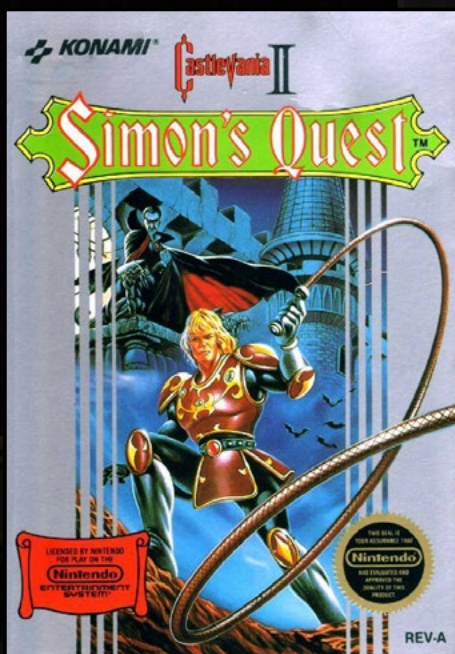
Pois bem, melhor pararmos de simplesmente alimentar a curiosidade e partirmos logo para o amaldiçoado castelo do Drácula. Vamos explorá-lo ao máximo para descobrir todos os seus segredos – nem que para isto tenhamos de vira-lo de cabeça para baixo... E olha que vamos mesmo fazer isso!

Um novo rumo na luta contra o Drácula: nasce a Sinfonia da Noite

1997 foi um ano de muitos grandes games, inclusive para o PlayStation. Muitos títulos hoje vistos como grandiosos e obrigatórios em qualquer acervo nasceram nesta época, e a Konami não perdeu tempo e resolveu aproveitar para apostar em um novo episódio para sua franquia Castlevania.

Porém, naqueles tempos considerados "modernos" para os videogames, jogos de ação/plataforma não estavam mais em alta: uma grande parcela dos gamers procurava imersão real, com grandes ambientes exploráveis, fuga da linearidade, elementos evolutivos e gameplays extensos. Como a saga Castlevania nunca foi conhecida por tais características, foi necessário que a empresa "pensasse fora da caixa" e tomasse novos rumos para renovar sua aventura vampiresca – e foi exatamente o que fizeram, de forma planejada e meticulosa.

Foi exatamente neste ponto que o mítico produtor Koji Igarashi entrou em cena decisivamente. Igarashi – que atualmente atende pelo posto de responsável por toda a franquia Castlevania – foi buscar no clássico Simon's Quest do NES (lançado em 1988) elementos nele aplicados que não voltaram a se repetir nos jogos da série até aquele momento. No citado cartucho, a exploração, enigmas e quebra-cabeças envolvendo encontrar itens secretos e passagens escondidas juntaram-se ao estilo de ação fase-a-fase para criarem uma aventura controversa, que dividiu opiniões na época: da mesma forma que Castlevania II foi amado por muitos fãs, também foi ignorado por tantos outros.

Porém, novamente em 1997, os tempos eram outros e a demanda por tais elementos agora era latente e evidente. Graças a Koji Igarashi, Symphony of the Night criou o momento perfeito para renovar a franquia justamente fazendo uso destes elementos diferenciados. O estilo ação/plataforma ainda estava lá, da mesma forma que as armas especiais que consomem corações e muitos dos perigos que a série viu surgir em seus primórdios (pra quem achou que as irritantes cabeças de Medusa seriam somente uma má lembrança... Pois é...) – porém agora tínhamos um protagonista capaz de se

Acima temos a capa e uma tela de Castlevania II: Simon's Quest.

fortalecer ganhando novos níveis de experiência, um arsenal de armas, armaduras e acessórios inéditos para serem colecionados e ainda novas magias que vão sendo adquiridas durante a aventura.

O pacote é completado por um castelo assombrado gigantesco que pode ser explorado com total liberdade: lhe é permitido visitar e revisitar qualquer área dele que deseje no momento que bem entender – isto é, se você já conseguiu a chave ou habilidade especial que lhe permitirá acessar àquela área.

A mistura trouxe saudosismo aos antigos fãs da franquia Castlevania, bem como traçou um ambiente convidativo a quem jamais havia explorado um jogo sequer dela, porém que estava à procura de uma aventura capaz de prendê-lo por semanas a fio.

Só por isso, já vale a nota: muito obrigado pelo empenho, mestre Igarashi!

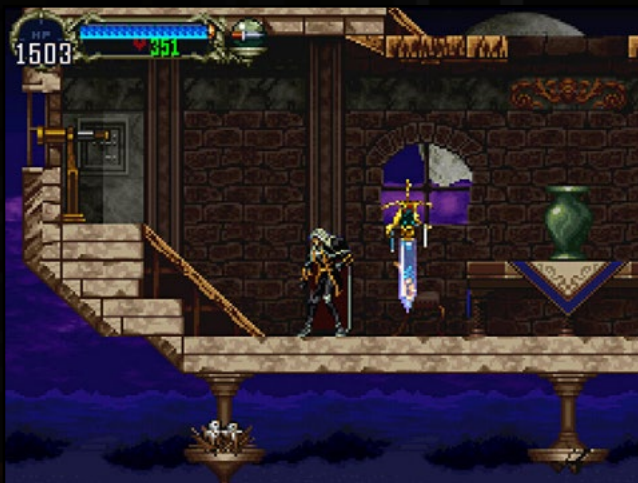
Koji Igarashi olhando diretamente nos olhos de Dracula, em sua primeira forma

“Alucard... Espera um pouco, esse nome não me é estranho!”

Embora a tradição de se jogar sempre com um membro da tradicional família Belmont dos caçadores de vampiros já tivesse tido quebrada em Castlevania: Bloodlines (para o Mega Drive, lançado em 1994), Symphony of the Night excedia as expectativas dos fãs ao permitir que estes comandassem ninguém menos que o próprio filho do vilão Drácula.

Nos tempos atuais, já não é mais segredo para ninguém que o nome “Alucard” trata-se simplesmente do nome do Drácula escrito ao contrário. No entanto, nem tanta gente assim conhece o fato de que o “Conde Alucard” foi criado originalmente no filme “Son of Dracula”, datado de 1943. Isto adiciona ainda mais fundo cultural ao título, fascinando ao buscar enraizar-se no terror clássico para evocar uma imagem ainda mais sombria à franquia. Na série da Konami, Alucard já havia pintado anteriormente em Castlevania III: Dracula’s Curse como um chefão que, após derrotado, unia-se ao herói Trevor Belmont e seus aliados.

Já em Symphony of the Night, o personagem – cujo nome real é Adrian Fahrenheit Tepes – abertamente opõe-se aos terríveis planos que seu pai planejou contra a humanidade e decide combatê-lo pessoalmente. E sua intromissão no curso dos eventos é mesmo necessária, uma vez que o jovem Richter Belmont (atual membro da tradicional família de caçadores) fora colocado sob o domínio do mal pelo espectro do feiticeiro Shaft.

Diferente dos Belmont, Alucard não é um mero mortal e sim um ser sobrenatural capaz de controlar feitiços como bolas de fogo e também que alteram sua forma física. Além disso, pode ainda comandar aliados mágicos que obedecem aos seus comandos e o auxiliam durante suas batalhas. Somente este precedente abre possibilidades incríveis de evolução e exploração – os citados elementos-chave na receita de Castlevania: Symphony of the Night.

Alucard (acima) estreou na série em Castlevania III: Dracula’s Curse. Em SOTN, exibe um invejável arsenal de ataques, incluindo magias e transformações diversas

A primeira cena do jogo reproduz a batalha final de Castlevania: Rondo of Blood (PC Engine)

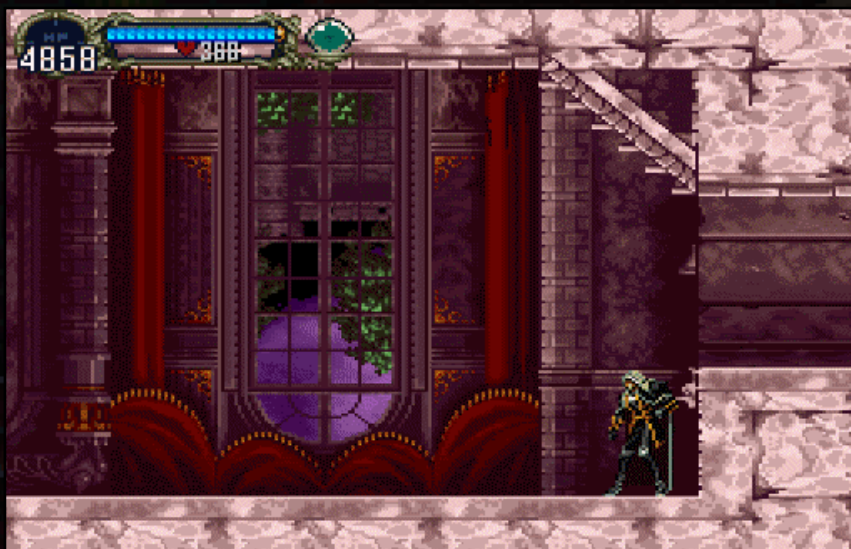
Na toca do Drácula: dois castelos em um só

Com um protagonista de primeira, dotado de poderes especiais e habilidades sobre-humanas, seria necessário um desafio à altura para o figurão Alucard. E quanto a isto, sem problemas: o castelo do Conde Drácula em Symphony of the Night é tão grande em tamanho quanto é também em mistérios e perigos.

O jogador inicia sua jornada nos portões do monólito de pedra, que se fecham em definitivo assim que atravessados para evitar que Alucard dê no pé com a desculpa que esqueceu alguma panela no fogão de casa. Já nos jardins do palácio inicia-se a luta contra o mal liderado por seu pai, e salão após salão o pesadelo vai somente tornando-se mais denso. Explorar o castelo do Drácula é de fato algo desafiador, porém que também requer uma boa dose de paciência.

Não serão poucas as alas trancadas ou que apresentem entradas impossíveis de serem alcançadas em um primeiro momento: para acessar algumas áreas, serão necessárias algumas boas horas de gameplay em busca de habilidades novas. De quebra, enquanto fuça pelos mocós mais escondidos entre masmorras e corredores, Alucard vai acumulando experiência e novos itens/equipamentos – tudo para tornar o personagem mais forte e preparado para o que ainda virá adiante na jornada.

Adicionando "aquele" elemento que gamers viciados em exploração tanto adoram, o mapa do castelo é mostrado juntamente com uma porcentagem. A cada novo pedacinho visitado, ele vai ficando maior e este percentual vai aumentando. Alcançar os 100% não é tarefa das mais simples, pois é necessário ficar de olho em cada linha do mapa em busca de "falhas" (que podem ser caminhos

Esse é o mapa do castelo. Mas quando você acha que "zerou", seu mundo vira de pernas pro ar e você precisa encarar o castelo invertido

Imaginem vocês que todos os cenários foram concebidos, já pensando na possibilidade de funcionarem bem invertidos

e passagens disponíveis, porém ainda não explorados), pequenas linhas vermelhas (portas trancadas) e outras pistas que indiquem o que mais falta para se ver. Fato desesperador: não é nada difícil acreditar de todo o coração que realmente não lhe falta mais nenhum canto inexplorado e mesmo assim continuar com algo próximo a 5% do mapa ainda escondido. Haja atenção e paciência, amigo!

Como se nada disso bastasse, após derrotar Richter Belmont e libertá-lo da maldição, o jogador depara-se com desafio em dobro: antes da batalha final contra o rei morcegão, será necessário explorar um segundo castelo por inteiro – o infame castelo invertido! Deste modo, ganhamos mais um mapa novo em folha para ser liberado, sendo este povoado com inimigos bem mais poderosos e escondendo tesouros ainda mais raros e valiosos.

Apesar do castelo invertido ser exatamente igual ao original (...só que de cabeça para baixo), o progresso feito no primeiro castelo em nada afeta o realizado no segundo: serão necessários empenho e fôlego renovados para encarar mais este desafio.

O traçado rebuscado de Ayami Kojima casou perfeitamente com o visual dos personagens de Castlevania

Um grande sucesso? Pelo menos não de início...

Pensar que Castlevania: Symphony of the Night em algum momento de sua existência pôde ser considerado um “fracasso comercial” parece simplesmente absurdo – no entanto foi exatamente isto que aconteceu logo após seu lançamento (pelo menos no ocidente).

Os fãs orientais apaixonaram-se pela saga de Alucard logo de cara, e adaptaram-se muito bem às mudanças no gameplay que agora transformavam a batalha contra o Drácula em um RPG de ação em adição ao estilo plataforma. Já no outro lado do planeta, os gamers não receberam o jogo tão bem assim: as vendas foram inicialmente muito baixas, o que fez a Konami nem investir muito em propaganda.

No entanto, Symphony recebeu ótimas avaliações dos veículos especializados na época, o que começou a gerar interesse nos gamers através de rumores e conversas entre amigos. O mundo dos videogames já viu antes muitos outros jogos aos quais as empresas preocuparam-se pouco com publicidade, mas que mesmo assim tornaram-se sucessos graças a este “boca-a-boca” entre fãs – e no caso deste Castlevania, a fórmula novamente funcionou muito bem.

Não dá pra negar de qualquer forma que o jogo tinha sim credenciais para ser bem-sucedido de qualquer forma: os gráficos, que misturavam o clássico 2D com efeitos e rotações 3D, respeitavam tanto os saudosistas das eras 8 e 16 bits como também a tendência “tridimensional” que reinava em 1997. Somente este elemento teve grande impacto sobre a qualidade do produto final.

Porém repousava sobre a trilha sonora muitos dos louros do grande sucesso alcançado por Symphony of the Night – com autoria da compositora Michiru Yamane, as canções que envolvem cada um dos ambientes do castelo sombrio são únicas e grandiosas por si só. Não demorou muito e o CD com as composições do jogo tornou-se extremamente

“Que bicho é esse, filho?”; “Beelzebub, mãe!” — Jogar SOTN na frente dos pais não rolava

procurado pelo crescente número de fãs. Se jamais ouviu qualquer uma destas músicas, não sabe o feeling poderoso presente em obras como “Nocturne in the Moonlight” e “Death’s Ballad” que está perdendo!

Com o sucesso, a obra de Koji Igarashi tornou-se o capítulo da franquia que mais versões multiplataforma recebeu: Sega Saturn, os portáteis PSP e PS Vita, PlayStation 3, Xbox 360 e uma versão em formato quebra-cabeça lançada para o iOS são ao menos as oficiais. Hoje, Castlevania: Symphony of the Night é tido como um dos mais marcantes em toda a série, sendo lembrado com vivacidade mesmo anos após seu já distante lançamento. Poucos títulos que o sucederam conseguiram apresentar tanta qualidade como neste em que tanto o protagonista quanto o principal vilão são as temíveis criaturas da noite.

O legado deixado pelo jogo perdura com força até hoje, e sem dúvida continuará a ser desta forma por muitos anos mais. São títulos como este que construíram o legado dos videogames – e também os quais um fã inveterado de grandes e épicas aventuras simplesmente não pode deixar de conhecer.

Como já era de se esperar, as capas de SOTN são diferentes nas versões americana (acima) e japonesa (abaixo)

Os Personagens Principais

Dracula
Alucard
Shaft

Alucard (Adrian Fahrenheit Tepes)

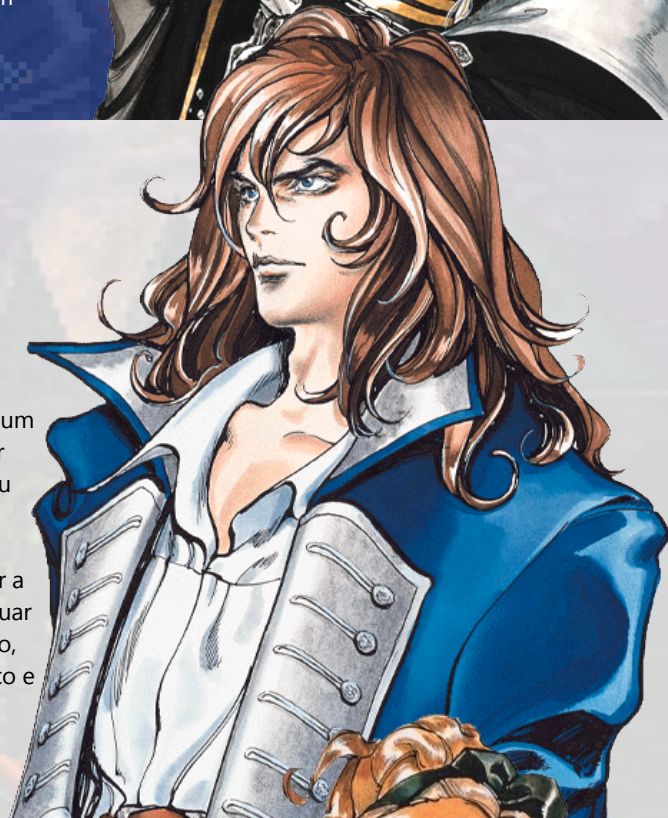
Como único filho do Conde Drácula com uma humana chamada Lisa, Alucard é um meio vampiro e meio humano com poderes quase tão grandiosos quanto os de seu pai. Inicialmente sob a influência do Drácula (durante os acontecimentos de Castlevania III: Dracula's Curse), o jovem Adrian enfrenta Ritcher Belmont na tentativa de exterminar o caçador de vampiros, porém após ser derrotado pelo herói ele vê a situação sob um prisma diferente e volta-se contra o senhor das trevas.

Em Symphony of the Night, recai sobre Alucard a difícil missão de trazer um fim ao reinado de seu maligno pai. Isto porque agora seu aliado Ritcher encontra-se sob o domínio do feiticeiro Shaft, um fiel assecla do Conde. Com um afiado senso de justiça e inabalável coragem, o jovem Alucard não perdoará nenhum ser das trevas que tente impedi-lo de completar sua jornada, e assim garantir que o bem prevaleça no final.

Richter Belmont

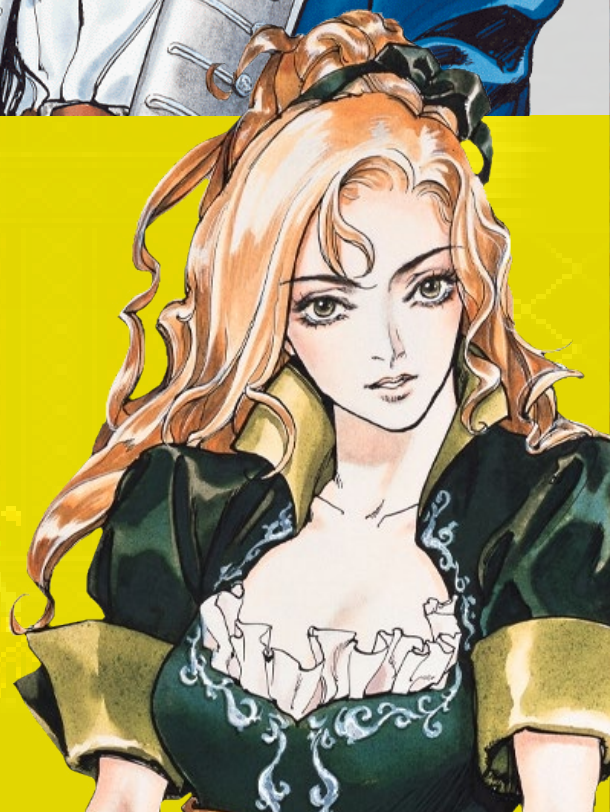
Um dos mais proeminentes membros da família Belmont de caçadores de vampiros, Richter não é um novato na eterna batalha contra o vilanesco e implacável Conde Drácula. Após vencê-lo ao final de Castlevania: Rondo of Blood, o herói misteriosamente desaparece por quatro anos, o que faz com que seja necessário que Alucard intervenha.

Após encontrado, o jogador descobre que Richter na verdade está sob o efeito de uma maldição de controle lançada sobre ele pelo espectro do feiticeiro negro Shaft. Agora o nobre Belmont age como um seguidor do Drácula e precisará ser derrotado por Alucard para que seu sofrimento termine.

Vale lembrar: o jogador terá a chance de salvar Richter ao dissipar a maldição (o que fará o jogo continuar para o castelo invertido) ou matá-lo, trazendo à aventura um final trágico e prematuro.

Maria Renard

Durante a série Castlevania, em certo momento passado já foi afirmado que a jovem Maria é na verdade uma parente distante do clã Belmont. Seja lá como for, a garota apresenta um grande poder sobrenatural e, desde que foi capturada por Shaft e salva por Richter Belmont, uniu-se a este último na batalha contra o maligno Conde Drácula.

Ao final de Castlevania: Rondo of Blood, ela auxilia Richter no confronto contra o vilão Drácula – e quando o bravo Belmont desaparece misteriosamente, Maria sai imediatamente em busca de seu paradeiro. Durante os acontecimentos de Symphony of the Night, a jovem Maria Renard auxiliará Alucard com seus poderes, bem como também oferecerá meios de salvar seu querido Richter do controle mental imposto por Shaft.

As ações do jogador durante Symphony influenciam no destino que Maria terá, de forma que finais diferentes são possíveis segundo suas escolhas.

Conde Drácula

Muitos séculos atrás, o principal antagonista da franquia Castlevania chama-se Mathias Cronqvist – porém isto são meras lembranças há muito esquecidas, uma vez que a alcunha de "Conde Drácula" é a única pela qual o vilanesco mestre dos vampiros é conhecido atualmente.

Baseado no personagem criado por Bram Stoker, o Drácula foi transformado em uma criatura inescrupulosa que vê a humanidade como gado após a trágica morte de sua amada esposa. Como das outras vezes, em Symphony of the Night seu castelo novamente ressurge como uma maldição lançada contra o mundo, e sobra para o único filho do Drácula a missão de impedir seus tenebrosos planos.

O Drácula conta com vários asseclas fieis – entre estes, demônios ancestrais e até mesmo a personificação do próprio Ceifeiro – além de possuir um imenso poder e habilidades sobre-humanas que lhe garantem as ferramentas certas para cumprir com suas ambições.

Shaft

Visto pela primeira vez em Castlevania: Rondo of Blood, o misterioso Shaft é um poderoso feiticeiro das trevas que serve fielmente ao Conde Drácula. No passado, ele raptou várias garotas (entre elas, Maria Renard) para amaldiçoá-las a comando de seu mestre, mas foi detido por Ritcher Belmont.

Mesmo após a morte, Shaft retorna como um espectro em Symphony of the Night, e por aqui trata-se do responsável pela maldição lançada sobre Ritcher. Será necessário vencer os desafios de ambos os castelos antes que Alucard tenha a chance de enfrentar o maligno feiticeiro – que por sua vez estará defendendo nada menos que a antecâmara onde se encontra o mestre das trevas.

Texto: **Edson Godoy e Micael Xbr**

32X

PARCERIA
VGDB
VIDEO GAME DATA BASE

GENESIS 32X
SEGA

O PATINHO FEIO DA SEGA

Praticamente todas as grandes empresas de videogame possuem um capítulo de sua história que se pudessem escolher, apagariam. A Nintendo, por exemplo, tem o Virtual Boy. No caso da SEGA esse "título" não vai para um console, mas para o add-on que pretendia estender a vida do Mega Drive, em especial no mercado norte-americano, onde o Genesis fazia grande sucesso, mas já dava vários sinais de cansaço. Estamos falando do SEGA 32X.

Lançado no final de 1994 no Japão, Europa e nos Estados Unidos com o valor de 159,99 dólares e no começo de 1995 no Brasil, o 32X é um acessório que era inserido no topo do Mega Drive e tinha a finalidade atualizá-lo para ganhar mais músculos na briga com o Super Nintendo no ocidente e ainda beliscar vendas dos consoles de nova geração. Para isso, ele vinha equipado com dois processadores SH2 de 32bit da Hitachi, da mesma linha dos que seriam utilizados no Saturn. O acessório permitia o uso de cartuchos específicos de 32X no Mega Drive, além de ser também compatível com CD's próprios, feitos para o uso também com o Sega CD.

Tudo era bastante engenhoso e chamou bastante atenção da mídia especializada, que dava bastante destaque ao 32X nas revistas da época. Sua linha inicial de lançamentos trazia versões quase perfeitas de clássicos da SEGA dos Arcades, como After Burner e Space Harrier, além de sucessos recentes da empresa também nos fliperamas como Star Wars Arcade e Virtua Racing Deluxe. Tudo parecia bastante promissor para o acessório. E de fato era. E poderia ter tido um destino melhor, talvez em um universo paralelo.

No nosso universo o 32X jamais teria chance de sucesso. Seu lançamento foi praticamente simultâneo ao do Saturn, o verdadeiro console de nova geração da SEGA. Além disso, o 32X era uma cria da Sega of America, sendo meio boicotado pela Sega do Japão, que no fim das contas era quem realmente tomava as decisões sobre os rumos da empresa. E sobre roubar vendas do Super Nintendo? Passou longe disso, pois quem já era proprietário de um SNES não venderia ele para comprar um Mega Drive e um 32X, mas sim esperaria para comprar um dos prometidos consoles da nova geração, pensamento que também era dominante entre as pessoas que ainda não tinham um console. O que aconteceu então? O 32X foi deixado de lado rapidamente e acabou descontinuado em 1996, com apenas 40 jogos lançados.

Mas vamos voltar à época do seu lançamento. Para quem já tinha um Mega Drive, o 32X parecia realmente um bom negócio. A começar pelo preço, praticamente metade do valor dos consoles da nova geração – o preço de lançamento do PlayStation nos Estados Unidos era de 299 dólares. A boa biblioteca de jogos de lançamento e jogos de franquias poderosas prometidos para o futuro animavam os jogadores: Virtua Fighter, Alien Trilogy, Castlevania: The Bloodletting e Knuckles Chaotix – jogo da família Sonic, além de um jogo do próprio Sonic. Com tudo isso, o add-on teve um início bem forte nas vendas.

Knuckles Chaotix, Doom, Kolibri e Virtua Fighter figuram entre os jogos de maior destaque do 32X

Ao lado um anúncio de página dupla que promovia o 32X e o cartucho Sonic & Knuckles, veiculado nas revistas da época

Nos meses que sucederam o lançamento, o ritmo de jogos lançados até que era bom, porém a qualidade deles deixava a desejar: alguns como WWF Raw e Toughman Contest eram port direto do Mega Drive e apresentavam apenas uma melhoria: maior quantidade de cores, graças à maior paleta do 32X; outros eram de qualidade duvidosa, como Motocross Championship. Isso fez com que os proprietários do add-on começassem a colocar em dúvida a qualidade do investimento feito. Das grandes franquias programadas, Virtua Fighter chegou a ser lançado, com uma versão extremamente competente. Knuckles Chaotix também, trazendo uma jogabilidade diferente dos clássicos da série Sonic, o que faz dele um jogo que polariza opiniões: ou ama ou odeia.

A estrela da SEGA, o porco-espinho Sonic, também teria o seu próprio jogo poligonal, mas que não passou de uma demo sofrível, que posteriormente evoluiu para outro projeto chamado Sonic Xtreme para Saturn, que morreu antes de ver a luz do dia. Algo parecido aconteceu com Bubsy 3D, que estava sendo programado para o 32X e já 80% completo, mas que foi cancelado e migrado para o PlayStation, sendo considerado hoje como um dos piores jogos do console da Sony.

À medida que os desenvolvedores enxergavam a falta de suporte da SEGA ao periférico, mais jogos prometidos eram cancelados, sendo que os principais migraram seu desenvolvimento para Saturn e PlayStation, como Castlevania: The Bloodletting, que mais tarde se tornaria o Symphony of the Night nesses consoles. Em março de 1996 era lançado The Amazing Spider-Man: Web of Fire, uma melancólica despedida do add-on nos Estados Unidos, já que esse jogo do Aranha tinha qualidade bastante duvidosa.

Por tudo o que vimos do 32X, podemos afirmar sem sombra de dúvida que ele foi um fracasso comercial, mas que se mostrou também um "monstrinho" adormecido, que nas mãos de desenvolvedores habilidosos como Yu Suzuki e do pessoal da AM2, responsáveis por Virtua Fighter e Virtua Racing Deluxe, era um aparelho capaz de produzir jogos excelente. Talvez se tivesse sido lançado mais cedo seu destino poderia ter sido diferente ou ainda se os consoles da quinta geração como PlayStation e Saturn tivessem seus lançamentos um ou dois anos depois, como era a estimativa de mercado da Sega. Mas como "SE" não ganha jogo, o 32X acabou ficando com o título de patinho feio da SEGA.

EXTRA!
JOGO DO JOGO VÉIO

Na última edição da **Revista Jogo Véio** nós mostramos uma prévia do nosso game, criado e desenvolvido pela **Pixhitt**. Não viram!? Então parem tudo e cliquem **aqui**, agora!

Para dar uma motivação extra aos jogadores, nós deixamos um Easter-Egg no final da fase, que permitia que os leitores participassem de um sorteio secreto, concorrendo a algumas revistas sortidas, da coleção do Véio!

Foram vários e-mails desde então, e nós já temos o nosso feliz contemplado:

REBERT QUINTANILHA VALENTE

Texto: **Lucas Rodrigues**

OS MAIORES RPGs DO PS1

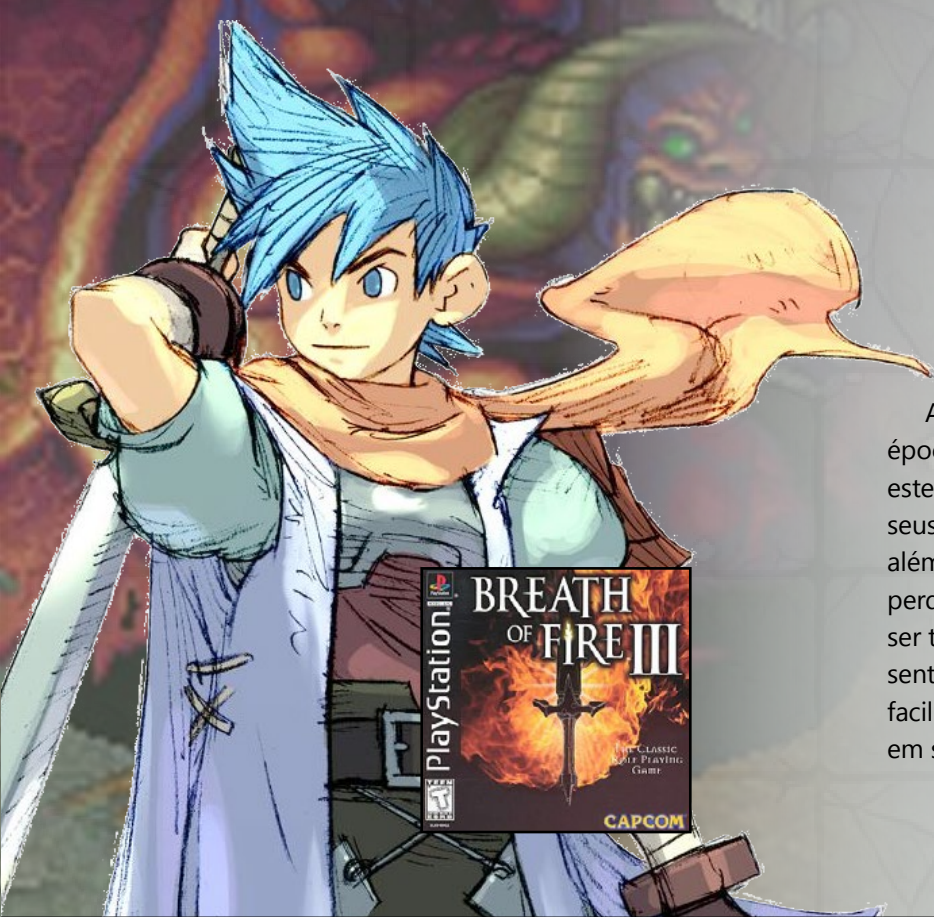
Seja em live-action ou em turnos, ganhando pontos de experiência ou não, com apenas 1 disco ou com 4, os Role-Playing Games invadiram o universo da Sony e transformaram a infância de milhões de jogadores por todo o mundo. As tramas disponíveis no PS1 variam desde garotos-dragões amnésicos e membros da realeza com rebeldia líquida correndo em suas veias até egocêntricos antagonistas que almejam transformar-se em deuses e governar os quatro cantos do planeta.

O Véio, assim como você, jogou PlayStation durante muitos anos e sempre foi fascinado por RPGs. Nesta edição da Revista Digital Jogo Véio ele revela para nós a polêmica lista dos seus 10 favoritos. Confira a seguir os títulos mais recomendados e se surpreenda com seu gosto peculiar:

10 Parasite EVE

Um RPG de ação estilo **Survival Horror** publicado pela Squaresoft em 1998 que trouxe elementos como a locomoção pelo cenário durante as lutas e uma bela protagonista feminina que precisa salvar o mundo de uma garota piromaníaca. Fazer as pessoas de um teatro lotado entrarem em combustão espontânea não é para qualquer vilão e, por isso, Eve ganhou um lugar especial na lista do Véio com sua atuação neste clássico.

9 Valkyrie Profile

Mitologia nórdica não poderia ficar de fora. Lenneth e seus outros 23 companheiros controláveis (alguns apenas para os corajosos Rank A que jogam no nível Hard) correm atrás da salvação de **Asgard**. Lenneth é uma das deusas do destino e divide o corpo com suas duas irmãs, Hrist e Silmeria, sendo que apenas uma pode ter o controle do corpo. Este revezamento carnal eternizou o mundo de **Odin e Freya** na memória do Véio e ganhou um cantinho especial na lista.

8 Breath of Fire III

A história de **Ryu** toma vida novamente. Em uma época onde dragões foram extintos (ou quase), este simpatissíssimo garoto provará sua lealdade a seus companheiros **Rei, Nina, Garr** e muitos outros, além de deixar o Véio emocionado. Mesmo tendo perdido seu irmão de criação, Teepo, e logo após ser traído por Garr, o pequeno garoto mostrará que sentimentos como a raiva não poderão corrompê-lo facilmente. Há muito espaço para sentimentos bons em seu nobre coração de réptil.

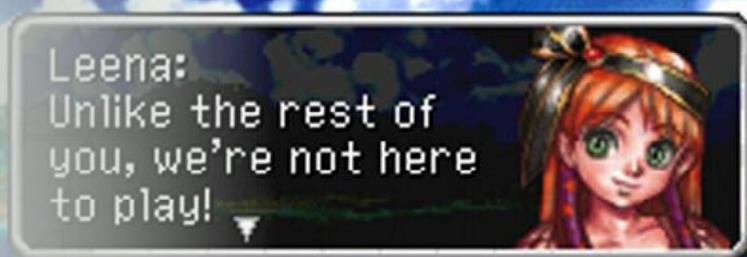
7 Xenogears

Guerras quase sempre fazem parte das tramas de um RPG clássico. Um dos conflitos favoritos do Véio é entre **Aveh** e **Kislev**, que já dura centenas de anos e simplesmente aparenta não ter fim. Após o aparecimento do **exército Gebler** para desequilibrar as batalhas para o lado Aveh, os conflitos tomaram novos rumos e talvez possam finalmente apontar um vencedor. Entretanto, a verdadeira batalha estava apenas começando.

6 Final Fantasy Tactics

A guerra dos leões chegou a **Ivalice**. Conflitos sangrentos envolverão **Larg**, **Goltanna** e diferentes membros de todos os outros reinos em uma incessante busca pelo poder. Acompanhe de perto a vida de **Ramza**, um mercenário de sangue azul que decide se aventurar pelos campos de batalha para trazer a justiça de volta a uma terra tomada por corrupção e conspirações. Mesmo seus irmãos não escaparão de um belo confronto com o jovem membro da família Beoulve neste inesquecível **RPG tático**.

5 Chrono Cross

O segundo jogo da franquia Chrono pode não ter sido tão bom quanto o primeiro, mas também soube trazer uma história tão cativante quanto **Chrono Trigger**. O jovem Serge descobre uma pequena falha no tempo e a usa para viajar entre duas diferentes distorções da realidade, onde morreu quando pequeno em uma delas. Agora ele busca solucionar problemas dos dois lados antes que seja tarde demais e precise conviver com perdas indesejáveis.

4 Vagrant Story

Lançado em 2000, esta comovente história desenvolvida pelo mesmo time responsável por Final Fantasy Tactics aposta em elementos como **puzzles** e planejamento estratégico durante o gameplay. A criação e modificação de armas também fazem desse clássico um eterno item da coleção de CDs do Véio. Ele até estava pensando em reencontrar Ashley Riot esses dias para começar uma nova aventura na cidade de Leá Monde.

3 Wild Arms

CLIQUE AQUI E LEIA MAIS NO SITE

A história de três jovens renegados que decidem se aventurar mundo afora por diferentes motivos se cruzam, formando laços de amizade que inimigo nenhum será capaz de quebrar. O Véio jura que não chorou várias vezes ao se emocionar com a história de **Jack**, **Rudy** e **Cecilia**! Só não está no topo da lista porque os próximos dois nomes merecem muito respeito.

2

Final Fantasy VII

O mais famoso título da Squaresoft não poderia ficar de fora. Com quase 10 milhões de cópias vendidas por todo o mundo e vários jogos complementares (**Crisis Core**, **Dirge of Cerberus** e o remake que está no forno), o mercenário **Cloud Strife** começa apenas com uma missão para ganhar algum dinheiro extra junto a um grupo de ativistas e acaba se deparando com fantasmas do seu passado. O Véio já zerou este clássico várias vezes, criou **chocobos** e se divertiu intensamente em Gold Saucer.

Mesmo com todo esse peso, FF7 conquistou apenas a segunda posição nos favoritos do Véio. Por que será? Qual será seu RPG favorito?

CLIQUE AQUI E LEIA MAIS NO SITE

1

Final Fantasy VIII

E no topo da lista encontra-se o frio estudante da SeeD, **Squall**, na sua luta para tornar-se um soldado perfeito. Ele começa a trabalhar para **Rinoa**, uma jovem e bela garota a fim de proporcionar dores de cabeça para seu pai com seu espírito ativista, e percebe que a vida pode ser melhor quando a empatia toma parte de seu coração.

Este RPG vendeu quase dois milhões de cópias a menos que seu antecessor (7,82 milhões de unidades vendidas), mas números não significam nada para o Véio. Ele quer mesmo é saber do romance entre esses dois personagens tão diferentes lutando contra o mal, além da história paralela de superação de **Laguna** e seus inseparáveis companheiros.

Sabemos que dificilmente você, caro leitor, concordará plenamente com a opinião do Véio. Contudo, saiba que a lista de seus RPGs de PlayStation favoritos ainda conta com **The Legend of Dragoon**, **Suikoden II**, **Legend of Legaia**, **Final Fantasy IX**, **Breath of Fire IV**, **Legend of Mana**, **Tactics Ogre**, **Vandal Hearts** e muitos outros. Para listar todos, precisaríamos de um TOP 100.

Gostou? Confira alguns destes jogos no site do Jogo Véio.

Texto: **Lucas Rodrigues**

BARRY LEITCH

TOP GEAR

A série de entrevistas da equipe do Jogo Véio ganha mais um episódio! Desta vez, quem responde nossas perguntas é o compositor escocês Barry Leitch. Nascido em 27 de abril de 1970 na cidade de Strathaven, esta lenda dos videogames é responsável por centenas das músicas mais aclamadas de nossas infâncias. É praticamente impossível não se arrepiar quando os arpejos inconfundíveis da trilha sonora de Top Gear (SNES) chegam aos seus ouvidos, ou quando a melodia extasiante do piano de Top Gear Rally (N64) começa a tocar, deixando aquele cheiro de nostalgia no ar. Outros jogos marcantes como Lotus Turbo Challenge, Xenophobe e Harlequin, todos do Commodore Amiga, e Rush 2: Extreme Racing USA, do Nintendo 64, fazem parte de seu repertório. Recentemente, Barry trabalhou com o desenvolvimento da trilha sonora de Horizon Chase, um retro game disponível para Android e iOS voltado ao público apaixonado por jogos de corrida de 8 e 16 bits, como Out Run (Multi), Lamborghini American Challenge (Multi), assim como os títulos clássicos já citados anteriormente. O escocês continua na ativa após mais de 30 anos de carreira e não possui intenção de parar.

E nós, como somos apaixonados por jogos antigos, não poderíamos deixar de trazer um pedacinho da vida deste ícone retro gamer para nossos leitores. Confira a seguir como foi o diálogo entre Barry e a equipe do Jogo Véio!

Lucas Rodrigues: Quando você descobriu que queria criar música para videogames?

Barry Leitch: Por volta dos 13 ou 14 anos me interessei em criar música com computadores. Passei algum tempo transcrevendo partituras e as programando. Foi quando eu ouvi pela primeira vez um disco demo de Rob Hubbard no clube de informática local que costumava frequentar que percebi que essa carreira realmente poderia ser algo promissor e decidi, para a loucura dos meus pais, que isso seria o que eu queria fazer na vida. Vale lembrar que naquela época havia cerca de 5 pessoas no planeta vivendo de criar áudio para jogos eletrônicos. Não era exatamente a melhor carreira a seguir.

LR: Para criar a trilha sonora de Top Gear você teve apenas uma semana. No Top Gear Rally, esta situação aconteceu novamente ou você teve um prazo mais confortável para trabalhar?

BL: Sim, Top Gear Rally teve um prazo bem mais tranquilo. Passei algum tempo voltando e remixando o tema principal de Top Gear, adicionando mais canais nele, mas no geral, não parecia que estava realmente evoluindo, e também poderia haver questões legais se nós poderíamos usá-la. Criei um novo

e grandioso tema usando piano, mas para o mercado asiático foi requisitado que fizéssemos algo com um ritmo mais acelerado.

LR: Com quais videogames você mais gostou de trabalhar? Por quê?

BL: Eu amava trabalhar com a placa de áudio MT32 para PC. Nós tínhamos a ferramenta mais poderosa no mundo para criar áudio nela, e se você voltar e ouví-las agora, foi algo verdadeiramente inovador para o começo dos anos 90.

LR: Quando você trabalhou com a trilha sonora de Top Gear, quais eram os jogos que você notou como possíveis competidores? Havia muitos naquela época, mas Top Gear foi o que ganhou maior destaque no Brasil (principalmente pela sua trilha sonora).

BL: No Reino Unido tínhamos o Amiga, e havia muitos jogos de corrida para ele. A Gremlin estava tentando portar o bem-sucedido Lotus Turbo Challenge para o SNES sem ter que pagar pela licença da Lotus, eu imagino. Estou certo de que foi onde Top Gear apareceu.

LR: Quais ferramentas você utilizou para criar a trilha sonora de Horizon Chase e como essas ferramentas se diferem das que você usava durante a geração dos 16 bits?

BL: Uma palavra: Renoise. Simplesmente a ferramenta para criação de áudio (tracker) mais poderosa que já foi inventada. É tão boa que eu a comprei duas vezes. Comecei a usar trackers trabalhando com os jogos de Amiga. É uma maneira tão rápida e fácil de se fazer música. As ferramentas desses dias são completamente diferentes. Para o Top Gear, eu entrava com os dados das notas em uma ferramenta de texto, compilava e depois baixava o arquivo apenas para ouvir uma nota tocar. Hoje em dia temos gratificação instantânea, o que é excelente.

LR: Atualmente, jogos de corrida evoluíram muito, chegando a ser incrivelmente realistas. O que você pensa de jogos como Forza Horizon, Need for Speed Underground e Burnout?

BL: Acho que os jogos de corrida modernos são incríveis. Os gráficos ultrapassaram todas as expectativas que tínhamos sobre como um jogo seria. Mas se tratando de jogá-los, alguns são tão realistas que parecem dar muito trabalho para quem quer apenas jogar uma partida rápida. Quando eu finalmente joguei Horizon Chase, parecia que estava respirando ar fresco novamente, pois eu podia meramente participar de uma corrida rápida sem ter que me preocupar em ajustar a suspensão e outras coisas.

LR: Nós - os brasileiros - somos grandes fãs do seu trabalho em Top Gear. Você já deve ter percebido isso. Entretanto, trabalhando nessa indústria há tanto tempo, algumas de suas composições devem ter passado despercebidas. Você

poderia listar um Top 10 com suas composições favoritas?

BL: É incrível pensar que os brasileiros lembram da música de Top Gear. É algo comovente pelo apego emocional que as pessoas têm pelo jogo. Todos eles jogaram com seus amigos, seus irmãos, pais etc, e a música tem grandes laços emocionais àquelas memórias. Com isso ganhei MUITOS abraços quando visitei o Brasil ano passado. Todos que eu encontrei conheciam o jogo. Até os policiais que eu parava na rua para tirar minha foto conheciam o jogo. Pensei, "deve ser assim que Koji Kondo se sente".

LR: Pra finalizar, você poderia listar alguns dos seus trabalhos favoritos?

BL: Algumas das minhas composições mais obscuras? Aí vão:

EPIC (CD Rom) - composta por mim, Dean Evans & Keith Tinman. Era o primeiro CD Rom da Ocean, mas foi cancelado, e acredito que eu tenho a única cópia da trilha sonora do jogo. Algum dia eu talvez lance-a. Eu estava muito orgulhoso desta porque foi a primeira trilha sonora que criamos utilizando instrumentos musicais (sintetizadores) e não chips de computadores. Então foi um trabalho que pareceu ser muito promissor.

TFX (Ocean Software - versão MT32 para PC) - Passei tanto tempo criando os efeitos de guitarra. Não foi uma tarefa fácil.

Gauntlet Legends (N64) - Há um número INCRÍVEL de faixas naquele jogo. Todos compactados em um pequeno componente. Há em torno de 2 horas de música. 6 meses da minha vida.

Pixter (Fisher Price Toys) - este era uma espécie de Game Boy, com algumas roms. Eu fiz muita música para este aparelho e ganhei um G.A.N.G. awards pela trilha sonora. A primeira versão tinha apenas um chip de 2 canais. Eu fiz algumas pistas legais para ele, e os outros compositores na Fisher Price estavam tentando descobrir como eu conseguia compactar tanta coisa em apenas 2 canais. Depois de tanto tempo trabalhando com videogames, não era difícil fazer isso.

Bonnie's Bookstore (PC) - este foi um projeto muito divertido que eu fiz com meu amigo Brian. Todas as faixas são temas animados estilo puzzle. Gostei de como ficou.

Dark Quest 2 (PC Steam) - este foi um remake do velho jogo Hero Quest que trabalhei na geração dos 16 bits. Escrever algumas faixas orquestradas tão longas transformou-se em um trabalho extremamente apaixonante.

Madballz (Xbox One) - este é o que eu estou trabalhando atualmente. Está indo muito bem. É um remake do antigo Marble Madness, mas têm um o sistema de split screen para 4 players, que com sorte irá chegar a uma nova geração de jogadores fazendo retornar as memórias de quando jogavam com seus amigos ou família.

Tem também: **Zendoku (Nintendo DS)**, **Batman Rise of Sin Tzu (Game Boy Advance)**, **Splinter Cell Pandora (Game Boy Advance)**, **King Kong (Game Boy Advance)**, **Easy Piano (Nintendo DS)**. Eu poderia continuar... ainda nem mencionei os brinquedos!